O ponto de encontro!

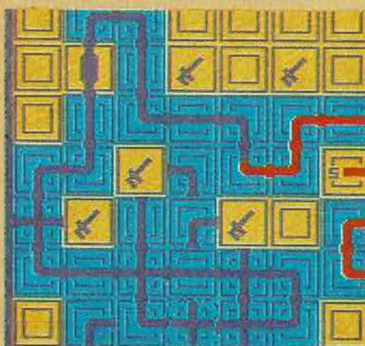
Por JOÃO CRUZ

Realmente, semana a semana, esta acção Micromania do JND tem sido e continua a ser o ponto de encontro de todos os nossos microjovens leitores que se interessam por microcomputadores, especialmente pelos videojogos. E vamos dar continuidade a este «rendez-vous» semanal, prosseguindo nas habituais respostas possíveis a todos aqueles que as solicitam...

O Joaquim Barros Martins, do Apartado 5 — 5160 Moncorvo, anda «desesperado» à procura do jogo DRAZEN PETROVIC SUPER BASKET, para os SPECTRUM. Este leitor agradeçe a quem o ajudar a adquirir este programa, uma vez que já recorreu a vários locais sem ter sucesso na sua busca. De seguida temos a carta do José António Cardoso, da Rua Américo Dinis, 33 r/c — Casais do Campo — 3000 Coimbra. Este leitor procura a solução do jogo SILICON DREAMS e em troca enviou a solução do jogo SNOOPY que passamos a apresentar: comer a comida; apanhar a máquina de escrever que está dentro da casota do Snoopy; apanhar a carta e entregá-la ao Charlie Brown; comer os biscoitos para o pote ficar vazio e caminhar para a direita até ver um sapo; quando o sapo começar a saltar vira o pote; voltar para apanhar a bola e chutá-la no mesmo «écran» em que se apanha o sapo; voltar para trás para apanhar a fisga; andar para a direita e saltar sobre os barris; ao chegar à outra margem avistar-se-á um poço; aí ver-se-á um balão com uma bomba de ar; com a fisga rebentar o balão com o objectivo de apanhar a bomba de ar; deixar esse objecto no extremo do «écran», no mesmo «écran» da chuva; com o sapo preso dentro do pote entra na terceira casa; seguir para a direita até estar junto de uma rapariga; soltar o sapo e ela assusta-se permitindo-nos apanhar uma bóia; voltar à chuva e encher a bóia com a bomba de ar; saltar sobre a bóia para ir ter ao outro lado; apanhar o tijolo e atirá-lo à maçã pendurada na árvore; entregar a maçã à professora na segunda casa; usar o apito na rapariga que está a dormir na escola; regressar com a tesoura a casa do Charlie Brown e abrir a encomenda postal; colocar o busto na terceira casa, à esquerda da televisão; ir para a direita até à máquina de lavar; esperar; apanhar a fralda e entregar a um miúdo; ligar o gravador do computador e «voilá!»...

Terminamos hoje por aqui. Escrevam...

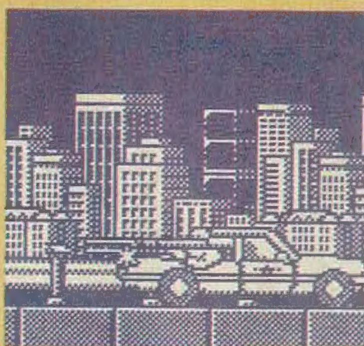
O QUE JÁ SE JOGA...



PIPEMANIA

Tremendamente adictivo é como poderemos começar por definir este espectacular jogo que tem o pomposo nome de PIPEMANIA. De tal modo é a adictividade deste jogo que realmente se torna num vício (mania) fácil e difícil de nos separarmos dele. Uma vez jogando este PIPEMANIA temos mais e mais vontade de progredir neste simples, mas espantosamente adictivo jogo. O objectivo? Temos que construir uma conduta de água ininterrupta, peça a peça, durante um certo limite de tempo de modo a que quando a água começar a percorrer os diversos canos, não saia fora do circuito. O aliciante do jogo está na disponibilidade e configuração das peças da conduta que vamos recebendo, obrigando-nos a colocá-las estrategicamente para um bom sucesso. PIPEMANIA é a não perder!!!

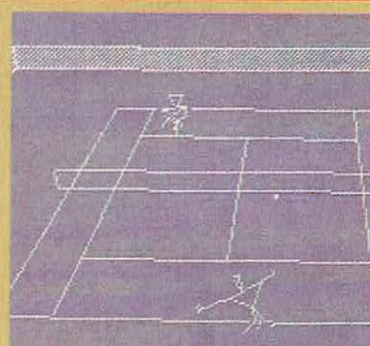
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EMPIRE.
GÉNERO: HABILIDADE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULARMENTE ADICTIVO!!!



SLY SPY

Nove níveis, graficamente super-detalhados e repletos de acção trepidante, constituem este excelente «arcade» SLY SPY-SECRET AGENT. Todo o argumento desta espantosa aventura é baseada nas histórias «à la Mr. James Bond-007», onde tudo é possível! Saltar de um avião em plena queda-livre, usar o pára-quedas, evitar pára-quedistas inimigos, cair numa movimentada rua de uma grande cidade, pegar o código secreto de um dos nossos contactos, conduzir uma potente moto numa espectacular fuga a tipos que flutuam, que investem contra nós montados noutras motos, que disparam de veículos em fuga; mergulhar nas profundezas dos oceanos, enfrentando os mais diversos perigos; infiltrar na base submersa dos inimigos... são tudo ingredientes deste cativante SLY SPY!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS GRANDES JOGOS DESTE ANO!



3D TENNIS

Muitos dirão: «Mais um jogo de ténis?»... mas poucos saberão as diferenças entre este 3D INTERNATIONAL TENNIS e todos os restantes jogos da mesma categoria. A não ser, claro, que o joguem. A novidade mais saliente neste 3D TENNIS é a relativa aos gráficos tridimensionais que conferem ao jogo uma visão nova, nesta área do ténis nos micros. Eventualmente muitos (tal como eu) não se deliciarão com a nova perspectiva dos gráficos e todo o visual do jogo, mas de certeza ficaram perplexos com as diferentes vistas do terreno de jogo e sua realista jogabilidade! São quatro os níveis de dificuldade do jogo e este 3D TENNIS, oferece-nos ainda a possibilidade de jogarmos contra um adversário, que bem pode ser um nosso amigo. 3D TENNIS é novidade, jogue-o!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PALACE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ALGO DE NOVO NO TÉNIS!

RICK DANGEROUS

SEGUE EM BAIXO

SEGUNDA FASE

CONTINUAÇÃO

FIM

INÍCIO

POR JOÃO PAULO MARTINS COSTA E SÉRGIO MANUEL PINTO DOS SANTOS

LEGENDA

PAUS (MATAM)
COMEÇO
FIM
HOMENS
SELOS
COBRAS
MUNIÇÕES
ARCA (NÃO DISPARA PEDRA
ARCA (DISPARA)

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – KLAX	1 – JABATO	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – PIPEMANIA	2 – CASTLE MASTER	2 – NINJA SPIRIT
3 – SLY SPY	3 – AVENTURA ORIGINAL	3 – SONIC BOOM
4 – ASTRO MARINE CORPS	4 – DARK SIDE	4 – PIPEMANIA
5 – 3D TENNIS	5 – JACK THE RIPPER	5 – KLAX

JUÍZES NACIONAIS



António Miguel Alves de Queirós
Rua S. Dinis, 199-1.º
4200 PORTO

BATMAN – THE MOVIE

Neste jogo nós somos o incrível «homem-morcego», o BATMAN. O nosso objectivo é eliminar o terrível «Jocker» e os seus homens. São quatro os níveis que temos que passar para cumprir o nosso objectivo. Todas as fases são baseadas numa aventura em que temos de liquidar com as nossas armas, os numerosos inimigos que aparecem ao longo do jogo. Quando não há escadaria, há que recorrer à «bat-corda», para superarmos os obstáculos. BATMAN — THE MOVIE é um jogo muito agradável e muito divertido.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: NÃO SONHE COM MORCEGOS!



Filipe José Alves de Queirós
Rua S. Dinis, 199-1.º
4200 PORTO

LAST NINJA 2

No Japão, século XII, um «shogun» maléfico de nome Kunikoti mandou eliminar quase todos os guerreiros místicos, os ninjas. No entanto, um mestre ninja, Armakuni, sobreviveu para continuar a lenda. Ele desenvolveu muitos esforços e fez treinos diários da sua arte marcial. Num desses treinos, Armakuni inesperadamente viajou no tempo e veio parar aos nossos dias, para enfrentar de novo o terrível kunikoti. Eis o argumento deste espectacular LAST NINJA 2 que vivamente aconselho a adquirirem!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: BOM DE MAIS PARA CHATEAR!